

Critérios Específicos de Avaliação de Tecnologias de Informação e Comunicação - 7º Ano de Escolaridade

DOMÍNIOS (ponderação)	AE: CONHECIMENTOS, CAPACIDADES E ATITUDES (O aluno deve ser capaz de...)	Descritores do Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória	INSTRUMENTOS/PROCEDIMENTOS DE RECOLHA DE INFORMAÇÃO
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais (10%)	O aluno adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, sendo capaz de: - Conhecer diferentes sistemas operativos e mecanismos de segurança; - Conhecer comportamentos que visam a proteção da privacidade; adotar comportamentos seguros na utilização de ferramentas digitais; - Adotar práticas seguras de utilização das ferramentas digitais e na navegação na Internet; - Ler, compreender e identificar mensagens manipuladas ou falsas; - Identificar os riscos do uso inapropriado de imagens, de sons e de vídeos; - Respeitar as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som e do vídeo.	Conhecedor / sabedor / culto / informado (A, B, G, I, J) Crítico (A, B, D, J) Crítico / Analítico (A, B, C, D, G) Indagador / Investigador (C, D, F, H, I) Respeitador da diferença / do outro (A, B, E, F, H) Sistematizador / Organizador (A, B, C, I, J) Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador / Desenvolvimento da linguagem e oralidade (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo / colaborador (B, C, D, E, F) Responsável / Autônomo (C, D, E, F, G, I, J) Cuidador de si e do outro (B, E, F, G)	- Tarefas - Observação do trabalho em sala de aula
Investigar e pesquisar (10%)	O aluno planifica estratégias de investigação e de pesquisa a realizar online, sendo capaz de: - Formular questões que permitam orientar a recolha de dados ou informações pertinentes; - Definir palavras-chave para localizar informação, utilizando mecanismos e funções simples de pesquisa; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais como ferramentas de apoio ao processo de investigação e pesquisa; - Conhecer as potencialidades e principais funcionalidades de aplicações para apoiar o processo de investigação e de pesquisa online; - Realizar pesquisas, utilizando os termos selecionados e relevantes de acordo com o tema a desenvolver; - Analisar criticamente a qualidade da informação; - Utilizar o computador e outros dispositivos digitais, de forma a permitir a organização e gestão da informação.		
Colaborar e comunicar (10%)	O aluno mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, sendo capaz de: - Identificar novos meios e aplicações que permitam a comunicação e a colaboração; - Selecionar as soluções tecnológicas (mais adequadas para realização de trabalho colaborativo e comunicação) que se pretendem efetuar no âmbito de atividades e/ou projetos; - Utilizar diferentes meios e aplicações que permitem a comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados; - Apresentar e partilhar os produtos desenvolvidos, utilizando meios digitais de comunicação e colaboração em ambientes digitais fechados.		

Criar e inovar (70%)	O aluno, explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, sendo capaz de: - Compreender e utilizar técnicas elementares (enquadramento, ângulos, entre outras) de captação e edição de imagem, som, vídeo ou modelação 3D; - Analisar que tipos de problemas podem ser resolvidos usando, imagem, som, vídeo ou modelação; - Decompor um objeto nos seus elementos constituintes; - Desenhar objetos, produzir narrativas digitais, utilizando as técnicas e materiais adequados de captação de imagem, som, vídeo ou modelação, tendo em vista soluções adequadas a um problema ou projeto; - Mobilizar os conhecimentos sobre as normas dos direitos de autor associados à utilização da imagem, do som, do vídeo ou modelação 3D; - Integrar conteúdos provenientes de diferentes tipos de suportes, para produzir e modificar, de acordo com normas e diretrizes conhecidas, artefactos digitais criativos para exprimir ideias, sentimentos e propósitos específicos.		
Na avaliação final será aplicada a ponderação de 100% no respetivo semestre.			
Áreas de Competências do PASEO: A- Linguagens e textos; B- Informação e comunicação; C- Raciocínio e resolução de problemas; D - Pensamento crítico e pensamento criativo; E - Relacionamento interpessoal; F - Desenvolvimento pessoal e autonomia; G - Bem-estar, saúde e ambiente; H - Sensibilidade estética e artística; I - Saber científico técnico e tecnológico; J - Consciência e domínio do corpo.			

Nota: A avaliação das atividades desenvolvidas no âmbito do Projeto de Educação para a Cidadania (PEC) e/ou dos Domínios de Autonomia Curriculares (DAC) será integrada nos respetivos domínios definidos.

Observações:

- De acordo com as orientações do Ministério da Educação sobre as Aprendizagens Essenciais para a disciplina de TIC, a sequência temporal na abordagem dos domínios não é de carácter obrigatória, nem pode ser encarada como estanque. Isto é, partes do mesmo domínio podem ser abordados em diferentes aulas e contextos, não sendo obrigatório um tratamento sequencial do mesmo. Os conteúdos de cada um dos domínios, poderão não ser abordados de forma isolada e sempre que possível, serão integrados em atividades no âmbito de outro(s) domínio(s).
- Os conteúdos dos domínios “Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais”, “Investigar e Pesquisar”, “Comunicar e colaborar”, poderão não ser abordados de forma isolada. Sempre que possível, poderão ser integrados em atividades desenvolvidas no âmbito dos conteúdos trabalhados no domínio “Criar e inovar”.
- O cumprimento dos domínios está sujeito às condições técnicas verificadas.

Domínios (Ponderações)	Descritores de Desempenho				
	Nível 5 (90% -100%)	Nível 4 (70% - 89%)	Nível 3 (50% - 69%)	Nível 2 (20% - 49%)	Nível 1 (0% - 19%)
Segurança, responsabilidade e respeito em ambientes digitais (10%)	O aluno adota sempre uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno adota frequentemente uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno adota por vezes uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais	O aluno procura adotar uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais, mas sem sucesso	O aluno não adota uma atitude crítica, refletida e responsável no uso de tecnologias, ambientes e serviços digitais
Investigar e pesquisar (10%)	O aluno planifica e executa sempre de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno planifica e executa frequentemente de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno por vezes planifica e executa de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online	O aluno procura planificar e executar de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online, mas sem sucesso	O aluno não planifica e executa de forma crítica e adequada/organizada um processo de investigação e pesquisa online
Colaborar e comunicar (10%)	O aluno mobiliza sempre de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza frequentemente de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno mobiliza por vezes de forma adequada estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração	O aluno procura mobilizar estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração, mas sem sucesso	O aluno não mobiliza estratégias e ferramentas de comunicação e colaboração
Criar e inovar (70%)	O aluno explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz sempre com rigor artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e produz frequentemente com rigor artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno por vezes explora ideias, desenvolve o pensamento computacional e produz artefactos digitais criativos com algum rigor, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade	O aluno procura explorar ideias e desenvolver o pensamento computacional e produzir artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade, mas sem sucesso	O aluno não explora ideias e desenvolve o pensamento computacional e não produz artefactos digitais criativos, recorrendo a estratégias e ferramentas digitais de apoio à criatividade

